

Normativa Cosplay Individual.



1. Los cosplays deberán basarse en personajes de **manga, anime o videojuegos**.
2. Ningún miembro de la organización, colaborador o invitado puede presentarse al concurso.
3. **No habrá límite de edad** para presentarse pero solo aquellos mayores de 16 años con permiso paterno o mayores de 18 años (en el momento del concurso) podrán optar al primer premio.
4. Habrá un total de **30 plazas**
 - 20 virtuales
 - 10 presenciales
5. Para inscribirse se deberá rellenar una ficha para mostrar así conformidad con las bases.
6. Se admitirán inscripciones **de 10:00h a 11:00h del domingo 16 de abril** en el stand de inscripciones del escenario principal.
7. Se permitirá la **inscripción virtual de 20 plazas a partir del día 30 de enero** hasta que se agoten a través del formulario en la página web www.smalicante.com. Si no se completan las inscripciones online, éstas pasarán a estar disponibles en las inscripciones del día del concurso.
8. Las plazas ocupadas a través de reserva virtual deberán ser **confirmadas en el escenario principal el domingo 16 de abril antes de las 11:00h**, en caso de no hacerlo esa plaza pasará a estar disponible.
9. Todo participante deberá estar en el escenario Tengu a las 10:30 del 16 de abril para la revisión del jurado.
10. La actuación será realizada exclusivamente por una sola persona, no pudiendo recibir ningún tipo de ayuda de terceros.
11. Los cosplays tendrán que ser de fabricación propia, siendo como máximo aceptado el 20% de elementos comprados y/o modificados.
12. No se aceptarán cosplays prefabricados o de encargo.
13. No podrán optar al primer premio aquellos cosplays que hayan ganado en otro concurso de COSPLAY nacional o internacional. Habrá un plazo de 1 semana posterior al evento para reclamaciones.
14. **SE VALORARÁ POSITIVAMENTE UN COSPLAY HECHO ESPECÍFICAMENTE PARA ESTE CONCURSO.**
15. Todas las categorías permitirán una coreografía o interpretación (no obligatoria) del/de los personaje/s caracterizados encima del escenario que sumará puntos a la valoración final. **La interpretación no podrá superar los 3 minutos.**
16. Si la interpretación requiere música, deberá ser entregada con la inscripción en el stand de inscripciones del escenario principal.
17. Se entregará exclusivamente en un lápiz USB (no válido otros medios como los teléfonos móviles) que SOLO contenga el audio a reproducir en formato mp3, no se garantiza la reproducción de otro

Normativa Cosplay Individual.



formato.

18. En el lápiz USB se tendrá que incluir el nombre del propietario en el exterior (pegatina). La organización no se responsabiliza de su pérdida.

19. Si la plataforma utilizada contiene virus el participante será descalificado.

20. No se dispondrá de proyector ni pantalla.

21. El jurado estará formado por personas con experiencia en el mundo del cosplay y miembros de la organización.

22. El jurado valorará la originalidad, puesta en escena y calidad de los disfraces mediante las siguientes categorías:

- Primer puesto: concordancia con la temática + disfraz + actuación.
- Segundo puesto: concordancia con la temática + disfraz + actuación.
- Tercer puesto: concordancia con la temática + disfraz + actuación.
- Menciones varias.

23. No se permitirá el uso de líquidos en las actuaciones. En caso de uso de confeti, purpurina o cualquier material que pueda perjudicar a las posteriores actuaciones deberá ser retirado por el intérprete.

24. En caso de ensuciar el escenario y no limpiarlo, el participante será eliminado.

25. No se podrá interactuar con el público, presentadores y/o jurado.

26. No se podrán utilizar aparatos conectados a la corriente eléctrica, con generador propio o de cualquier otro tipo para producir efectos visuales, de sonido o cualquier tipo de efecto especial. **Sí está permitido el uso de baterías o pilas.**

27. No se podrán lanzar objetos fuera del escenario.

28. En caso de uso de atrezzo, los intérpretes dispondrán de **2 minutos antes de su actuación para su montaje en el escenario**, si lo supera serán penalizados. Podrán recibir ayuda de 2 personas para subir y bajar el atrezzo.

29. La organización no garantiza poder ayudar a subir o bajar el atrezzo.

30. Los concursantes **dispondrán de vestuario y backstage** para cambiarse y preparar sus actuaciones.

31. Recomendamos la **entrega del dossier por email o en el momento de la inscripción** para que el jurado pueda valorar mejor el trabajo, llegando a ser este determinante en las valoraciones.

32. Según la Ley de Seguridad Ciudadana y el Real Decreto 137/1993 sobre el Reglamento de Armas, se prohíbe llevar armas de fuego, metal y contundentes o imitaciones peligrosas, además de materiales inflamables o pirotécnicos.

Normativa Cosplay Individual.



33. La organización **se reserva el derecho a modificar o adoptar cualquier iniciativa con el fin del correcto desarrollo de la actividad** sin posibilidad de formular reclamación alguna por parte de los participantes.
34. Todas aquellas situaciones que no estén reflejadas en este reglamento serán sometidas a decisión por la organización sin posibilidad de reclamación.
35. Los baremos utilizados por el jurado para decidir a los ganadores de las categorías son:
- **Caracterización** (de 0 a 15 puntos): aspectos relacionados con la vistosidad del disfraz, complejidad y acabados tanto en costura como en creación.
 - **Actuación** (de 0 a 15 puntos): aspectos relacionados como guion, actuación, atrezzo, originalidad, etc.
 - **Fidelidad** (de 0 a 5 puntos): aspectos relacionados con la adaptación del personaje y la actuación.
 - **Pertenecer a Japón** (2 puntos): Personajes de origen manga, anime o juego de Japón. Por ejemplo, un héroe de Marvel aparecido en un anime no optaría a esta puntuación.
 - **Presentación del dossier** (1-5 puntos): documento anexo con explicación del personaje/es y creación del mismo. Se tendrá en cuenta para la valoración del resto de baremos (opcional).
- 36. EL INCUMPLIMIENTO DE CUALQUIER PUNTO DE LA NORMATIVA PODRÁ CONLLEVAR UNA SANCIÓN O ELIMINACION DEL CONCURSO.**
37. Las imágenes y vídeos podrán ser usadas por el Salón del Manga y Cultura Japonesa de Alicante sin permiso ni compensación económica.

PREMIOS.

- **Primer premio:** trofeo + diploma + 150€ en metálico + código 100€ en Kurogami.com + Tableta Huion Kamvas 16 (<https://store.huion.com/eu/products/kamvas-16-2021?vid=1015>).
- **Segundo premio:** trofeo + diploma + 50€ en metálico + código 100€ en Kurogami.com.
- **Tercer premio:** diploma + medalla + código 50€ en Kurogami.com.
- **Menciones:** diploma + medalla